

THE TURN OF THE SCREW

di Benjamin Britten



/OF

Opera di Firenze
Maggio Musicale
Fiorentino

SOCI FONDATORI

Il Teatro ringrazia / *The Theatre is grateful to*

Soci di diritto



Soci privati



MAGGIO MUSICALE FIORENTINO

Sovrintendente

Francesco Bianchi

Direttore principale

Zubin Mehta

Direttore operativo

Alberto Triola

Coordinatore artistico

Pierangelo Conte

CONSIGLIO DI INDIRIZZO

Presidente

Dario Nardella

Mauro Campus

Enzo Cheli

Vittoria Franco

Micaela Le Divelec Lemmi

ALBI DEGLI ASSOCIATI

Il Teatro ringrazia / *The Theatre is grateful to*

Soci Sostenitori

Luigi e Simona Andronio
Paolo Asso
Ass. "Io sono il Maggio"
Riccardo Barone
Sandra Belluomini Sabatini
Alberto Bianchi
Carlo e Ida Cangioli
Maria Teresa Colonna
Vieri Fiori
Giovanna Folonari Cornaro
Lionardo Ginori Lisci
Donato Massaro
Francesco Micheli
Giorgio Moretti
Aldo e Maria Luisa Norsa
Livia Pansolli Montel
Pitti Immagine s.r.l.
Cristina Pucci
Mario e Evelyn Razzanelli
John Treacy Beyer
—

Soci Benemeriti

Ursula E. Beckmann Fintoni
Mario Bigazzi
Carla Borchì
Anna Cardini
Larisa Chevtchouk Colzi
Carla Ciulli Giotti
Renza Curti
Paolo Fioretti
Ambrogio Folonari

Tobias e Yvonne Forster
Giovanni Franciolini
Diletta Frescobaldi
Sepp Harald Fuchs
Antonino Fucile
Raoul Giannelli
Bernard and Phillis Leventhal
Gabriele Masini
Piero Mocali
Annalisa Pellini
Silvano Sanesi
Enrico Santarelli
Vittorio Sassorossi
Guido Tadini
Chiara Vedovato
—

Soci Junior

Michele Fezzi
Clarissa Frascchetti
Helmut Graf
Marco Maggi
Laura Martelli
Jacopo e Sofia Masini
—

Aggiornato al 22 aprile 2015

Per aderire agli Albi degli Associati

www.operadifirenze.it/perche-sostenerci/
oppure
Tel: 055/2779254
(dal lunedì al venerdì, ore 10-16)



Foto delle prove di *The Turn of the Screw*, Firenze, 2015
(Foto: © Michele Borzoni / TerraProject / Contrasto)

SOMMARIO

8

The Turn of the Screw

12

Soggetto / Synopsis / Sujet / Inhalt

32

Libretto

120

Note di regia

di Benedetto Sicca

122

Spira horribilis

di Alessandro Macchia

133

Niente sesso, siamo inglesi

di Davide Daolmi

150

La seduzione delle immagini

di Antonio Pizzo

163

Il discofilo consiglia

di Giuseppe Rossi

172

Biografie

THE TURN OF THE SCREW (IL GIRO DI VITE)

di Benjamin Britten

Opera in un prologo e due atti op. 54

Libretto di **Myfanwy Piper**

dal racconto di **Henry James**

Musica di **Benjamin Britten**

Editore proprietario: Boosey & Hawkes, London

Rappresentante per l'Italia: Ricordi, Milano

Direttore

Jonathan Webb

Regia

Benedetto Sicca

Scene

Maria Paola Di Francesco

Costumi

Marco Piemontese

Animation Director

Marco Farace

Luci

Marco Giusti

—

The Prologue

The Governess

Miles

Flora

Mrs. Grose

Quint

Miss Jessel

—

Orchestra del Maggio Musicale Fiorentino

John Daszak

Sara Hershkowitz

Anna Gillingham (25.5/5.6)

Theo Lally

Rebecca Leggett

Gabriella Sborgi

John Daszak

Yana Kleyn

Nuovo allestimento

In lingua originale con sopratitoli in italiano e in inglese

—

Assistente regista

Pablo Volo

Assistente scenografo

Stefano Zullo

—

Direttore di programmazione e produzione

Marco Zane

Direttore dell'allestimento

Tiziano Santi

—

TEATRO GOLDONI

Venerdì 22 maggio 2015, ore 20.30

Domenica 24 maggio, ore 15.30

Giovedì 28 maggio, ore 20.30

Sabato 30 maggio, ore 15.30

Venerdì 5 giugno, ore 20.30

Domenica 7 giugno, ore 20.30

Soggetto / Synopsis / Sujet / Inhalt

Foto delle prove di *The Turn of the Screw*, Firenze, 2015
(Foto: © Michele Borzoni / TerraProject / Contrasto)

LA SEDUZIONE DELLE IMMAGINI

di Antonio Pizzo

Il montaggio delle attrazioni

A metà degli anni Novanta, alcuni artisti e ricercatori dell'Università del Kansas fecero un certo clamore in ambito teatrale, e ottennero l'attenzione dei media, quando decisero di produrre uno spettacolo che mescolasse insieme gli ambienti di realtà virtuale con lo spazio fisico e gli attori reali. In un teatro solitamente utilizzato per le produzioni universitarie, lo scenografo Mark Reaney e il regista Ron Willis, nella primavera del 1995, misero in scena *The adding machine: a Virtual Reality Project*, fino ad oggi ricordato come il primo esperimento di impiego della realtà virtuale in uno spettacolo dal vivo basato su un testo drammatico e interpretato da attori reali ⁽¹⁾.

I documenti che restano di quell'allestimento lasciano trapelare l'idea di mettere insieme l'*antico* e il *moderno*. Certo, di primo acchito, potrebbe sembrare che con ciò si debba intendere l'unione del teatro tradizionale con le nuove tecnologie digitali. Però, a ben vedere l'*antico* non era rappresentato tanto dalla scelta del testo di Elmer Rice (un classico dell'espressionismo americano), quanto dalla creazione d'immagini stereoscopiche. Già, perché si trattava di un'invenzione che aveva più di cent'anni. Fin dal 1832 Sir Charles Wheatstone aveva sperimentato uno strumento ottico per visualizzare disegni tridimensionali. Poi, con l'invenzione della fotografia, emersero numerosi brevetti per produrre e osservare immagini che sembrassero venir fuori dalla superficie bidimensionale ⁽²⁾.

La stereoscopia, infatti, è una tecnica per la realizzazione e la visione d'immagini e filmati che crea nell'osservatore l'illusione di tridimensionalità, analoga a quella che proviamo tutti i giorni con la visione binoculare. La tecnica consiste nel presentare due immagini separate per l'occhio sinistro e destro. Queste immagini bidimensionali sono poi combinate nel cervello per dare la percezione della profondità 3D. Il metodo più diffuso è quello di proiettare, sovrapposte sullo stesso schermo, le due immagini attraverso filtri che polarizzano la luce; l'osservatore indossa speciali occhiali che contengono

una coppia di filtri polarizzatori opposti; poiché ogni filtro permette il passaggio di un'unica luce similmente polarizzata, e blocca la luce polarizzata in senso opposto, ogni occhio vede solo una delle immagini; così l'effetto è raggiunto. Altro metodo (molto in voga negli scorsi decenni) era codificare l'immagine per ciascun occhio usando filtri colorati, cromaticamente opposti, tipicamente rosso e ciano, ma è stato abbandonato perché i colori interferivano troppo con la visione di tutto ciò che circonda lo spettatore, al contrario degli occhiali polarizzati che, al massimo, attenuano di poco la luminosità.

Il cinema non ha mancato di sfruttare la novità in senso commerciale e, negli anni Cinquanta, assistiamo a una vera età dell'oro del 3D (è famoso *Il mostro della laguna nera* del 1954). Da allora in poi, e a fasi alterne, l'industria dello spettacolo ha tentato in vario modo, e con diversi brevetti, di affascinare il pubblico con gli effetti tridimensionali, fino a *Lo squalo 3* del 1983. Più recentemente, l'avvento di nuove tecniche di ripresa e proiezione ha reso l'immagine stereoscopica largamente diffusa ed è ormai consuetudine che i film di grande impatto spettacolare siano distribuiti nella versione 2D e 3D.

Se la stereoscopia era un'invenzione *antica*, la componente *moderna* introdotta Mark Reaney fu l'elaborazione digitale delle immagini in realtà virtuale; vale a dire ambienti creati di pixel che potevano essere confezionati in precedenza ma gestiti e manipolati al momento dello spettacolo, in tempo reale. Mentre la stereoscopia era nata come tecnica per aumentare l'illusione realistica nell'immagine fissa (e poi in movimento), le proiezioni stereoscopiche che formavano la scenografia di *The Adding Machine* erano, in gran parte, creazioni al computer che, grazie all'effetto tridimensionale, sembravano avvolgere l'attore invece che fungere da mero sfondo. L'intrinseca 'malleabilità' delle immagini digitali faceva sì che gli spazi rappresentati sullo schermo potessero essere adattati ai movimenti degli attori; un tecnico specializzato gestiva la scenografia allo stesso modo in cui il giocatore di videogiochi manovrava gli ambienti del proprio videogame.

Intanto, la realtà virtuale, che ha fatto la sua comparsa nelle console di gioco, in breve si imponeva come elemento tematico della

narrazione anche nell'immaginario cinematografico (dal capostipite *Thron* fino alla trilogia di *Matrix*). L'intuizione di Mark Reaney faceva esplodere questa nuova opportunità oltre lo schermo del computer o del cinema, e la rendeva possibile sulla scena teatrale, integrata con il mondo reale. La libertà creativa concessa grazie alla plasmabilità dell'immagine digitale non era più appannaggio solo dei produttori hollywoodiani ma diventava patrimonio del regista di spettacoli teatrali.

Quali opportunità apriva questa soluzione? Non si tratta certo di possibilità legate all'utilizzo della scenografia video, o almeno non solamente. Sappiamo, infatti, che l'utilizzo dell'immagine proiettata come elemento (o addirittura in sostituzione) della scenografia non è più una novità. Da qualche tempo, la professione dello scenografo prevede, sia nelle piccole sia nelle grandi produzioni, una certa familiarità con le tecnologie digitali. La proiezione a teatro è ormai una consuetudine e nelle Accademie di Belle Arti sono diffusi i corsi di metodi e tecniche per la video-scenografia. Neanche l'opera lirica si è sottratta a questa soluzione: basti pensare alle enormi proiezioni che Svoboda allestì come sfondo all'*Attila* presentato a Macerata nel 1996, o ai video nelle scenografie di Alison Chitty per il *Nabucco* al Teatro La Scala di Milano nel 2013.

Sebbene questa componente mediale sia, a volte, tutt'ora segnalata come novità tecnica oppure come un aggiornamento del teatro ai linguaggi dei media, a ben vedere, ancora una volta, la storia non è così recente. Al contrario, l'immagine proiettata, ancor prima di diventare l'intrattenimento da grande pubblico come adesso noi lo conosciamo (il cinema), fu innanzitutto un effetto teatrale. Infatti, come ricorda Gwendolyn Waltz, quella relazione tra teatro e cinema, tutt'oggi rintracciabile nel fascino per le scenografie virtuali, inizia a prendere forma circa centodieci anni fa⁽³⁹⁾. Alla luce dell'interesse acceso dalla tecnologia digitale a teatro negli ultimi decenni, il quadro descritto dalla Waltz affascina per la genialità e attualità delle soluzioni inventate. Ebbene, già un secolo fa, tra i possibili sfruttamenti della scenografia proiettata, erano previsti fondali e teli fissi con immagini in movimento in cui diversi proiettori potevano rendere

l'effetto della corsa dei carri (reali in scena) che gareggiano mentre sullo sfondo scorrono le gradinate del circo con gli spettatori acclamanti (filmati) (1899); oppure, erano descritti sistemi per l'illusione del movimento in profondità in cui una macchina e un treno (reali in scena) sembrano sfrecciare a tutta velocità verso il pubblico mentre il paesaggio (filmato) scorre in fuga verso il fondo (1898)⁽⁴⁰⁾.

Certo, possiamo comprendere il fascino che queste soluzioni suscitavano solo se le osserviamo in un orizzonte storico in cui la scena dipinta in senso illusionistico era ancora una diffusa consuetudine. Inoltre, i sistemi d'illuminazione, ancora a gas o con le prime soluzioni a incandescenza, diffondevano una luce che sfumava i contorni degli oggetti e delle immagini rendendo più evocativa e, in parte, convincente l'atmosfera. Quei fondali, fino a poco prima statici, dovevano apparire magnifici quando si animavano d'immagini reali (a volte con pellicole colorate a mano).

Sappiamo che il Novecento teatrale, in gran parte, ha preferito seguire una via materica della scena secondo la quale gli attori utilizzano oggetti reali, e soprattutto agiscono in un ambiente i cui volumi, altezze e profondità sono misure di forte rilevanza estetica. Così, da decenni ormai, la scenografia non è solo lo sfondo dell'azione bensì lo spazio di significato in cui agiscono i corpi degli attori e dei cantanti. Di conseguenza allo sguardo dello spettatore appare stridente la contrapposizione tra il corpo vivo in azione e le immagini bidimensionali, e cerca al contrario una maggiore integrazione tra i volumi che modellano lo spazio e la presenza fisica dell'attore.

Se torniamo, quindi, alla comparsa della realtà virtuale in scena, scopriamo che l'idea di inserire la messa in scena di *The Adding Machine* all'interno del cartellone ufficiale dell'University Theatre trovava il suo nodo più interessante proprio nel tentativo di rendere la scena digitale e quella materiale non più come opposti bensì come un fluido scambio tra due entità affini. Da un lato, lo spettacolo chiedeva al pubblico di abdicare alle proprie consuetudini di visione e di indossare gli occhiali polarizzati; dall'altro, in cambio, prometteva di rendere le immagini proiettate omogenee con lo spazio in cui si muovevano gli attori. In sostanza, assorbiva una soluzione tecnologica,

fino allora patrimonio di esperienze dedite alla sperimentazione sui linguaggi alternativi, all'interno della prassi tradizionale del teatro di prosa. Ma notiamo anche che in un recente riallestimento del testo, lo spettacolo è stato presentato nella versione musicale di Joshua Schmidt e Jason Loewith ⁽⁶⁾. Il passaggio dal teatro di prosa a quello musicale, è indicativo perché proprio quest'ultimo, non diversamente dall'opera e dal melodramma, ha sempre mostrato un forte interesse specifico per quell'elemento spettacolare dell'allestimento che suscitava l'interesse nelle prime sperimentazioni multimediali a inizio Novecento.

È indubbio che in alcuni casi l'interesse per l'innovazione tecnologica possa ostacolare una più profonda riflessione sullo statuto estetico, una prioritaria analisi dei modelli formali alla radice dell'operazione teatrale: una speculazione più che mai necessaria in produzioni che intervengono su nessi fondamentali per il teatro, quali la relazione tra spazio e corpo.

In questo senso non sembra che sia stata detta l'ultima parola a riguardo. Ben altri orizzonti culturali rispetto le produzioni di Reaney e Willis possono essere rintracciati, ad esempio, nella messa in scena del *Marlowe: Der Jude von Malta*, nel 2002 alla Biennale di Monaco ⁽⁶⁾. Lo spettacolo è stato il frutto di un lungo lavoro di collaborazione tra il compositore André Werner e alcuni importanti nomi della ricerca digitale (tra cui alcuni ricercatori dell'ART+COM di Berlino e lo ZKM di Karlsruhe). L'obiettivo principale era di costruire una scena interattiva in cui lo spazio descritto in realtà virtuale fosse in diretta relazione con i corpi degli attori. Si tratta di una delle produzioni migliori in tal senso perché riesce a coordinare la drammaturgia e la scrittura scenica mediante l'uso delle nuove tecnologie. L'interpretazione proposta da Werner si basa sulla relazione che il protagonista ha con lo spazio virtuale: i suoi movimenti guidano quelli delle proiezioni in scena. In questo caso, al fine di temperare la contrapposizione tra la ricostruzione digitale dell'ambiente in cui si svolge la vicenda (un bunker della seconda guerra mondiale) e i corpi dei cantanti, la regia non è ricorsa all'effetto stereoscopico, bensì ha disposto gli schermi sul piano del palco. La proiezione dell'ambiente

virtuale era distribuita su tre grandi superfici sfalsate tra di loro, e tra le quali agivano i personaggi. Inoltre, gli attori si integravano con lo spazio virtuale anche grazie a cosiddetti costumi dinamici; vale a dire, costumi sui quali, mediante il tracciamento del movimento, un apposito software proiettava, con estrema precisione, colori e motivi, rispettando i contorni delle figure.

In ogni caso, la stereoscopia resta uno degli stratagemmi più efficaci per creare ambienti virtuali in cui si possano muovere gli attori reali, sebbene al costo di intervenire, come abbiamo detto, sulle abitudini del pubblico e costringerli a indossare gli speciali occhiali. Probabilmente, è questa la ragione per cui l'utilizzo dell'immagine stereoscopica, anche se consueta per il pubblico del cinema, è ancora una novità nella pratica teatrale più tradizionale. La mancanza di una prassi e, forse, il sospetto o la ritrosia dei produttori capaci di stanziare i budget necessari a simili operazioni, rendono la realtà virtuale stereoscopica ancora latitante dai nostri palcoscenici. E non solo in Italia. Anche in ambito internazionale non è così facile incontrare questi allestimenti, e spesso si tratta di operazioni legate all'ambito universitario. Ad esempio, nell'aprile del 2011 l'Università dell'Alabama ha presentato uno spettacolo di danza intitolato *The Realm*, in cui gli ambienti della storia erano realizzati con ampie proiezioni stereoscopiche ⁽⁷⁾.

In Italia, uno dei primi esempi di questo tipo è stato l'allestimento di *Les Adieux* diretto da Benedetto Sicca ⁽⁸⁾. Lo spettacolo ha scommesso sull'utilizzo in chiave drammaturgica della soluzione tecnica. Sicca ha un'articolata carriera di attore, autore e regista teatrale, ma certo non si è mai inserito o riconosciuto in quel genere che fino ad alcuni anni fa era chiamato tecnoteatro ⁽⁹⁾. Il fuoco della sua attività non riguarda la sperimentazione con strumenti digitali o l'analisi linguistica dei media contemporanei sulla scena. Anzi, il suo percorso è stato sempre orientato all'analisi dei mezzi espressivi specifici dell'attore e della drammaturgia testuale. Allo stesso tempo la sua formazione registica spazia da Bob Wilson a Luca Ronconi; se dal primo trae la potenza evocativa dell'immagine scenica, dal secondo deriva la salda analisi del testo come cardine sul quale

montare lo spettacolo. Per questa ragione la ricerca teatrale di Sicca non opera per collage e operazioni di giustapposizioni semantiche; la sua scena non vive dell'epifania di contrasti emergenti; si muove, invece, nell'alveo deciso e forte della regia come progetto di scrittura scenica, della drammaturgia come testo spettacolare. Dunque, i codici linguistici selezionati per l'utilizzo sono frutto di un processo guidato da un'aspirazione all'organicità e all'unitarietà dell'evento drammatico. *Les Adieux*, un monologo composto dallo scorrere continuo delle memorie della protagonista, ha richiesto – come ricorda lo stesso Sicca – un ambiente fatto di “materia/non materia che avesse la sostanza dei sogni”, dove gli oggetti della memoria apparissero e sparissero nel momento in cui il personaggio li nominava ⁽¹⁰⁾. In altre parole, le immagini tridimensionali non sostituivano l'allestimento scenografico (per altro ancora presente in modo preponderante) bensì ‘materializzavano’ in scena elementi onirici o simbolici del discorso. Le proiezioni stereoscopiche non mimavano lo spazio fisico in cui avveniva l'azione, ma intervenivano come nuovi agenti di significato a fianco della protagonista. In sostanza, Sicca ha fatto incontrare l'evanescenza della memoria con la fluidità delle immagini virtuali, e ha introdotto lo spettatore in questo caleidoscopico mondo interiore sfruttando l'effetto coinvolgente della stereoscopia.

Flirtare con il pubblico

L'idea di mettere in scena *Giro di vite* utilizzando la proiezione stereoscopica muove dagli stessi processi creativi che hanno guidato Sicca nel precedente utilizzo, e quindi è saldamente legata ai temi e alle linee interpretative dell'opera. Non affrettiamoci però a concludere che, come in *Les Adieux* si mostravano le immagini della memoria richiamate dal testo, qui si utilizza la realtà virtuale per presentare al pubblico le ombre evanescenti dei fantasmi. Sarebbe troppo semplice; e poi sarebbe impossibile visto che Britten e Piper hanno già deciso di dare corpo e voce a Quint e Miss Jessel. Ma se in questa storia di fantasmi la realtà virtuale non serve a far apparire le ombre, in che direzione può andare il suo utilizzo? I conoscitori del romanzo e dell'opera non avranno molti dubbi a riguardo: questo espediente

scenico potrà far emergere il gioco di stratificazione di sguardi che, prima il romanzo e poi l'opera, mettono al centro dell'attenzione, e potrà riaffermare con più chiarezza - se ancora ce ne fosse bisogno - che non si tratta di una storia di fantasmi.

Il romanzo di Henry James sviluppa un tortuoso piacere dell'inganno che mantiene il lettore in una condizione di masochistica sofferenza. L'autore ci introduce all'interno di un genere noto - la novella gotica - ma subito pianifica una serie di stratificazioni che intendono confondere il nostro sguardo: la formula del racconto nel racconto; l'atroce dubbio sulla realtà di ciò che l'istitutrice ritiene vero; il continuo movimento tra il piano fantastico e quello psicologico. Soprattutto, come ricorda Davide Daolmi, l'autore gioca con le nostre inconfessabili supposizioni: che rapporti sono esistiti tra Quint e Miles? Quali legami sessuali legavano i due amanti e che fascino esercitavano sui bambini? ⁽¹¹⁾

Dopo circa cinquant'anni, quando Britten riprende la storia, i fantasmi sono un argomento certamente meno appetibile. Sono gli anni in cui il terrore passa per i mostri atomici come Godzilla o per gli omini verdi extraterrestri. Se i fantasmi con i loro volti imbiancati e l'espressione terrea son passati di moda, non lo è di certo il pudore per l'indicibile sessualità dei bambini.

Quindi il libretto di Piper ci catapulta direttamente, dopo un breve prologo, in questo groviglio di cose nascoste e frasi allusive. La novella gotica con il gruppo che si riunisce per raccontarsi storia di terrore e finanche l'evanescenza dei morti è completamente tralasciata. Adesso ciò che incuriosisce è la relazione tra i personaggi. Perché qui si nasconde il vero nucleo; qui cade l'interesse del compositore. Pertanto, tutti i personaggi, siano essi morti o vivi, sono cantanti in scena.

Nell'opera si mette in scena l'ambiguità della situazione; e, come sempre accade in questi casi, il gioco consiste nel costruire il sospetto di qualcosa d'indicibile ma non essere mai i primi a nominarla. L'ombra evanescente non è quella dei fantasmi bensì quella dell'elemento indicibile. Eludiamo per un momento le regole del gioco e tradiamo

lo spirito del testo per nominare l'omosessualità e la pedofilia: anche se sono nozioni programmaticamente estromesse nell'opera di Britten, appaiono altrettanto sapientemente istillate nello sguardo del pubblico. Se leggiamo il libretto o se ascoltiamo l'opera, di Quint e Miles non potremmo dire nulla di più di quanto potremmo immaginare di Britten e David Hemmings, il ragazzino (poi famoso attore inglese) che per primo interpretò l'opera. Gli anni in cui fu composta l'opera erano quelli in cui l'Inghilterra, ancora puritana, condannava Alan Turing sulla base dello stesso articolo di legge che aveva incarcerato Oscar Wilde; e l'amore tra due uomini era ancora quello che non poteva pronunciare il proprio nome. In *Il vizio dell'arte*, Alan Bennet si diverte a circondare Britten di una schiera di ragazzini del coro, e sebbene fosse conosciuta da tutti la sua omosessualità e la relazione con il tenore Peter Pears, nulla si può dire di queste sue tenere amicizie con le voci bianche.

Appunto, quando nulla si può dire, allora si può mostrare il vizio dell'afasia, il caparbio silenzio. Fantasmi non sono i morti che tornano a vivere, bensì i nostri desideri inconfessabili, le passioni che non riusciamo a osservare, gli amori che non possono essere pronunciati, il sesso che non può essere normato.

Britten dispone di fronte al pubblico una serie di personaggi e di relazioni senza mai dare nulla di esplicito se non per una costante erotizzazione delle relazioni. I corpi, e non i fantasmi, qui hanno da dire qualcosa. Proprio quando allestisce l'esposizione di questo non detto, Britten, in un certo senso, lo demistifica. O meglio, punta il dito verso di noi, gli spettatori, e ci dice: "non c'è nulla da dire."

Il dito puntato verso il pubblico è l'immagine simbolica seguita anche da Sicca. Nel suo allestimento la drammaturgia scenica non segue la linea oppositiva tra esseri umani e fantasmi, e nemmeno vira verso una più decisa materializzazione dei fantasmi, bensì segue la traccia dell'artificio letterario, della costruzione ingannevole, e compone tutti i personaggi come in una serie di realtà disegnate. Il sottile gioco approntato prima da James e poi reinterpretato da Britten, ritorna nella messa in scena di Sicca nella forma di un fumetto gotico che si espande sul palcoscenico verso il pubblico. La regia costruisce

le azioni e i personaggi in una stratificazione di piani che si avvicinano e si allontanano dallo spettatore. Questo movimento verso il pubblico indica che siamo proprio noi l'oggetto finale dello spettacolo. Siamo noi che proiettiamo ciò che riteniamo inconfessabile sulla scena; e la scena reagisce allo stesso modo, spingendo verso di noi le immagini tridimensionali.

Analizzando la fascinazione erotica attiva in una delle più famose versioni cinematografiche del romanzo (*The Innocents* del 1961, con Debora Kerr nel ruolo dell'istitutrice), Ellis Hanson sostiene che il film, sebbene lo suggerisca, non mostri mai alcun intreccio sessuale. Nonostante il cinema sarebbe potuto ricorrere a innumerevoli modi per suggerire visivamente la seduzione erotica tra i servi e i bambini, nulla ci viene mostrato. L'unico momento in cui le immagini dichiarano la carica erotica è un sogno dell'istitutrice. Mentre lei si agita nel letto rapita da un incubo, il film "sovrappone le figure dei bambini che sussurrano al viso della governante che si lamenta mentre sogna, tanto che le sue labbra, muovendosi, sembrano accarezzare il loro corpo in un bacio perturbante" ⁽¹²⁾. I corpi di Quint, dei bambini e dell'istitutrice si sovrappongono, anche se appartengono a tempi diversi e a differenti livelli di realtà, in un contatto sensuale altrimenti impossibile. Hanson sostiene che lo spettatore osserva quelle indicibili connessioni grazie a un'innovazione formale (la sovrapposizione d'immagini) possibili solo al cinema e solo attraverso l'abrogazione dei codici del realismo. "Qui il cinema cerca di abbinare strategie di ambiguità di James ai propri termini formali. La sovrapposizione è l'invenzione cinematografica più *queer* che esista. Rifiuta le dicotomie e si delizia in associazioni improbabili. Crea strani compagni di letto con immagini disparate, tali che possiamo solo a malapena distinguere una giustapposizione da una carezza, un incidente da un'intenzione, una persona da un fantasma, una realtà da una fantasia, o un sognatore da un sogno" ⁽¹³⁾.

La sovrapposizione nel cinema permette a immagini diverse per tempo e spazio di flirtare tra di loro, e agli spettatori di approfittare voyeuristicamente di questa relazione, scrutandone le possibilità esplicite o ipotizzabili. Poiché le immagini del cinema e, ritornando

alla nostra messa in scena, quelle del teatro, si formano come cosciente esposizione allo sguardo altrui, la relazione che osserviamo istituisce implicitamente la seduzione del pubblico. Sicca parte dall'idea dell'immagine disegnata per farla espandere in rilievo sia con i corpi dei cantanti, sia con le proiezioni stereoscopiche. Le figure appaiono sia come silhouette sullo sfondo, sia come corpi nello spazio, sia come creazioni digitali, e si avvicinano sempre più verso di noi, in un movimento di andata e ritorno che non intende tanto rapire lo sguardo quanto farci scoprire partecipi di questa relazione ambigua, complici di aver flirtato con i fantasmi e con i bambini.

NOTE

(1) Cfr. Antonio Pizzo, *Teatro e mondo digitale. Attori, scena, pubblico*, Marsilio, Venezia, 2003.

(2) Cfr. Ray Zone, *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*, University Press of Kentucky, 2014.

(3) Gwendolyn. Waltz, *Filmed Scenery on the Live Stage*, «Theatre Journal», vol. 58, fasc. 4, 2006, pp. 547-573: 550.

(4) Cfr. *Ibidem*.

(5) Nel novembre 2013, il Dipartimento di teatro dell'Università del Kansas ha prodotto il musical *The Adding Machine* con la regia di Mechele Leon e le scene di Mark Reaney. L'opera è un adattamento da Elmer Rice del 2007 con musica di Joshua Schmidt, e libretto di Joshua Schmidt e Jason Loewith.

(6) Lo spettacolo è stato commissionato dalla Biennale di Monaco nel 1999 e presentato per la prima volta il 27 aprile 2002. Musiche e libretto di André Werner, regia di Stefan Herheim, direzione dell'orchestra di Rüdiger Bohn. Coproduzione con ART+COM e Bureau Staubach, e il supporto di ZKM Karlsruhe. L'allestimento ha ricevuto il premio per Interactive Generative Stage and Dynamic Costumes all'edizione 2004 di Ars Electronica.

(7) Lo spettacolo è stato ideato e diretto da John Virciglio, prodotto con l'Università dell'Alabama, e presentato al Morgan Auditorium di Tuscaloosa (AL). Cfr. <http://theatre.ua.edu/therealm/> (ultimo

accesso 6 aprile 2015).

(8) *Les Adieux*, testo di Arianna Giorgia Bonazzi, adattamento e regia di Benedetto Sicca, interprete Francesca Ciocchetti, ideazione immagini 3D di Marco Farace e Benedetto Sicca, progettazione, realizzazione e animazione 3D di Insonnia Team, suono di Marco Canali, scene di Flavia di Nardo e Tommaso Garavini. Produzione: CSS Teatro Stabile di Innovazione del Friuli Venezia Giulia in coproduzione con Napoli Teatro Festival Italia e con la partecipazione di Insonnia Team (prima rappresentazione, 8 giugno 2010, Teatro San Ferdinando, Napoli).

(9) Cfr. la rassegna di esperimenti e performance catalogate da Anna Maria Monteverdi, *Nuovi Media, Nuovo Teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, Franco Angeli, 2011.

(10) Da una intervista a Benedetto Sicca, http://www.cssudine.it/produzioni_scheda.php/ID=484 (ultimo accesso 12 aprile 2015).

(11) Davide Daolmi, *Niente sesso siamo inglesi*, in «La Fenice prima dell'opera», 2010, n. 4, pp. 11-30.

(12) E. Hanson, *Screwing with Children in Henry James*, «GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies», vol. 9, fasc. 3, 2003, pp. 367-39: 384.

(13) *Ibidem*.